Prácticas de referencia en ABP

Hay diversos factores que nos permiten prever si una innovación educativa va a tener éxito.



Imagen: elaboración propia

Entre estos factores podemos destacar el nivel de originalidad y concreción y la posibilidad de pilotar la innovación. Una innovación demasiado original, poco concreta o cuyo ensayo represente un problema para el experimentador, dificulta su asimilación; por el contrario, una innovación gradual, factible y **pilotable** en el contexto personal de cada docente es más fácilmente asumible.

Conocer prácticas de referencia en Aprendizaje Basado en Proyectos nos permite valorar su nivel de originalidad y concreción y qué necesitamos para poder pilotar la innovación.

Si tras conocer todas estas experiencias, todavía te asaltan dudas respecto al APB, tales como: "el ABP es sólo hacer cosas", "el ABP no enseña contenidos académicos", "el ABP ocupa demasiado tiempo", "el ABP es sólo para buenos estudiantes" o "el ABP es difícil de manejar o no encaja con mi estilo docente", entonces quizás sea mejor que leas el artículo Debunking five myths about

Copyright 2026

project-based learning, de John Larmer en Edutopia.

Educación Infantil y Primaria

El Aprendizaje Basado en Proyectos se puede poner en funcionamiento en cualquier etapa del sistema educativo, desde Educación Infantil hasta la Universidad. En esta sección puedes conocer algunas prácticas de referencia en Educación Infantil y Primaria. ¿Empezamos?

Infantil

Robótica educativa en educación infantil

Con este proyecto se pretende iniciar al alumnado en el desarrollo de habilidades, capacidades y competencias básicas a través de la resolución de pequeños retos de aprendizaje diarios mediante el uso de la robótica y la programación, conectando y dando respuesta a las nuevas demandas educativas del siglo XXI. No para aprender robótica, sino para aprender **con** robótica. Para educación infantil. (Ver el proyecto en Para todos la 2 de RTVE)

Proyecto "Agua, ¿a dónde vas?" AULA DE INFANTIL, Rosa

Proyecto colaborativo de investigación perteneciente al ámbito científico tecnológico. Los Centros o aulas de Infantil que deseen participar en él pueden comunicarlo mediante un "Comentario" abajo. Sería un placer compartirlo con otras aulas.

Libro Virtual

"Proyecto Colaborativo Libro Virtual Federico García Lorca", presentado como actividad interactiva y colaborativa para acercar la figura de García Lorca a los escolares.

La vida en el mar. Los peces

Proyecto de investigación elaborado por los alumnos de 3 años en el que ellos, ayudados de sus padres, han buscado respuestas a las cuestiones que les llamaron la atención sobre la vida de los peces en el mar.

Proyecto: La Mariquita o Sarantotón

Los alumnos de Educación Infantil de 4 años del CEIP Ramón y Cajal de La Orotava han realizado este proyecto. Los niños habían tenido una experiencia con una mariquita y a partir de ahí surgió el disfraz de carnaval y la necesidad de descubrir más cosas sobre los sarantotones. En el proyecto los niños realizaron hipótesis que contrastaron con las investigaciones realizadas en casa con sus padres y en el colegio; observaron mariquitas en el aula; hicieron dibujos y sacaron sus conclusiones sobre los aspectos que ellos quisieron descubrir.

Desde pequeñito crece el arbolito

Con este proyecto se intenta crear un punto de encuentro en el que todas aquellas personas interesadas en la Educación Infantil puedan compartir ideas, sueños e ilusiones. A través de este vídeo puedes conocer mejor la experiencia.

Primaria

Platero que ni pintado

En 2014 se celebraron dos aniversarios realmente importantes: el Primer Centenario de la primera edición de "Platero y yo", la famosa obra de Juan Ramón Jiménez, y el Cuarto Centenario del Nacimiento del pintor El Greco. ¿Por qué no aprovechar esta coincidencia y hacer algo en torno a las dos figuras de una manera creativa, diferente e interdisciplinar? Esta es la propuesta: "Contar Platero en boca de los personajes de El Greco". Este proyecto involucró a alumnos de todos los niveles educativos.

Te muestro cómo se hace

A partir de un vídeo histórico sobre la Revolución de Mayo empieza un trabajo exhaustivo que gira en torno al tópico del vídeo, dando lugar a diferentes oportunidades de enseñanza-aprendizaje.

Los invertebrados

Dentro del Proyecto "Los Invertebrados", desarrollado por alumnado de 3º de Ed. Primaria, destaca el magnífico trabajo de investigación que han desarrollado por parejas o tríos en la Biblioteca Escolar del Centro, dando como resultado este interesante esquema confeccionado por ellos mismos con el programa Smart Notebook en la PDI.

Nuestros pueblos

Copyright 2026

Trata de una propuesta didáctica colaborativa a nivel internacional, con la intención de que los alumnos de Educación Primaria puedan, por un lado, conocer y dar a conocer sus pueblos y, por otro, aprendan que hay otras localidades.

Jugando con palabras

“Jugando con las palabras” pretende integrar el uso de las TIC en el aprendizaje de la lengua castellana favoreciendo la motivación del alumnado, la autonomía en su propio aprendizaje y el trabajo colaborativo entre ellos y con alumnos de otros colegios. Se enmarca dentro del currículum a través del área de Lengua Castellana, tratando tanto competencias en comunicación lingüística y digital como tratamiento de la información.

AporTICs

Proyectos colaborativos centrados en la creación de tutoriales creados por alumnos y alumnas para "Aprender y Compartir". (Primaria y Secundaria)

Viaja con nosotr@s

Viaja con nosotr@s pretende ser un lugar de encuentro donde sumemos las experiencias y los aprendizajes derivados de los diferentes viajes que podemos realizar desde la escuela a mil y un lugar. Con este proyecto se pretende viajar a través del mundo real, virtual e imaginario. Por supuesto, se busca aprender de los diferentes lugares, tiempos, gentes y culturas. El proyecto no se centra tan sólo en la adquisición de contenidos sino también en desarrollar estrategias, sentimientos y emociones así como estimular capacidades.

Educación Secundaria

El Aprendizaje Basado en Proyectos se puede poner en funcionamiento en cualquier etapa del sistema educativo, desde Educación Infantil hasta la Universidad.

Aprender a través de proyectos en Educación Secundaria y Bachillerato no sólo representa una opción eficaz para la adquisición de conocimientos sino también para la socialización del alumnado, para la integración del currículum y para la atención a la diversidad en contextos complejos. Veamos algunos ejemplos de proyectos. En esta sección puedes conocer algunas prácticas de referencia en Educación Secundaria. ¿Empezamos?

Copyright 2026



Proyectos transversales

El sonido que habito

El sonido que habito es un proyecto colaborativo multidisciplinar de Mobile Learning, basado en el sonido como fuente de conocimiento. Está abierto a la participación de docentes de cualquier especialidad, de cualquier nivel educativo, de todo tipo de centros y de cualquier parte del mundo, que quieran motivar a su alumnado con el uso didáctico de los dispositivos móviles (smartphones, tabletas, móviles, consolas, etc) y las TIC.

Copyright 2026

Callejeros literarios

Esta iniciativa pretende recuperar el sentido perdido de la calle, aportar viveza a la misma, conocer los diversos autores y leer sus textos a través de un “Callejero literario”. El proyecto consiste en una propuesta didáctica que culmina con la creación de un callejero literario de la localidad (creado con Google Maps), que permita realizar con el alumnado, si así lo deseáis, un paseo literario por las calles de vuestro pueblo o ciudad elegida.

AporTICs

Proyectos colaborativos centrados en la creación de tutoriales creados por alumnos y alumnas para "Aprender y Compartir". (Primaria y Secundaria)

Viaja con nosotr@s

Viaja con nosotr@s pretende ser un lugar de encuentro donde sumemos las experiencias y los aprendizajes derivados de los diferentes viajes que podemos realizar desde la escuela a mil y un lugar. Con este proyecto se pretende viajar a través del mundo real, virtual e imaginario. Por supuesto, se busca aprender de los diferentes lugares, tiempos, gentes y culturas. El proyecto no se centra tan sólo en la adquisición de contenidos sino también en desarrollar estrategias, sentimientos y emociones así como estimular capacidades.

Agrupados por áreas

Lengua castellana y literatura

- REDsidencia de Estudiantes, un proyecto coordinado por Nacho Gallardo junto a su alumnado de Bachillerato
- Callejeros literarios, el proyecto de A pie de aula, Bloggeando, Repaso de lengua y TresTizas

Educación plástica y visual

- ARTE-factos y Desastres, dos proyectos de Daniel Hervás

Educación musical

- Mujeres en la música clásica y Turismo musical, dos proyectos de Andrea Giráldez

Copyright 2026

Matemáticas y Ciencias

- AstroAtocha, el proyecto de guía turística de Madrid tomando como referencia la Astronomía, por Charo Fernández
- A través del **Programa Profundiza**, en los últimos años se han desarrollado un buen número de proyectos del ámbito científico-tecnológico en horario extraescolar. Quizás te gustaría echar un vistazo a la web del programa: profundiza.org.

Revision #8
Created 2023-02-14 13:20:07 CET by Equipo CATEDU
Updated 2023-03-15 10:29:43 CET by Jorge CATEDU